

El espejo y el mapa. Algunas ideas del profesor E.H. Gombrich sobre la representación urbana.

Carlos Montes Serrano; Inmaculada Jiménez Caballero.

Dipartimento de Expresión Gráfica Arquitectónica. Universidad de Valladolid (España).

UNA TEORIA DE LA REPRESENTACIÓN.

Es posible que tratar en este Congreso de las ideas del profesor Ernst Gombrich pueda resultar extraño a alguno de los asistentes, ya que, aunque reconocido como un gran historiador del arte y de la cultura, su especialidad ha sido la pintura, y más en concreto la pintura del Renacimiento italiano, de la que ha escrito importantes ensayos sobre Leonardo da Vinci.

Con todo, conviene recordar que Gombrich ha tratado indirectamente de grandes cuestiones relacionadas con la historia de la arquitectura, y que su tesis doctoral, realizada bajo la dirección de Julius von Schlosser trató de la arquitectura de Giulio Romano y del Palazzo del Tè en Mantua, analizados a partir de las ideas en boga durante los años treinta sobre el estilo manierista.

Pero si tuviéramos que indicar la aportación más relevante de Gombrich a la historia del arte, es evidente que ésta se encuentra en sus estudios sobre los factores psicológicos que influyen en la creación de imágenes, en la representación y el dibujo. Sus principales ideas y conclusiones se encuentran recogidas en su obra magna, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation* (1960), aunque con el tiempo ha ido ampliando o refinando sus hipótesis en distintos trabajos, recogidos en dos volúmenes de ensayos selectos titulados *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation* (1982) y *The Uses of Images: Studies in the Social Function of Art and Visual Communication* (1999).

En cualquier caso, la historia de la representación y de las imágenes llega a ocupar tal importancia en la investigación de Gombrich que prácticamente en cada uno de sus libros se encuentran valiosas ideas sobre estas cuestiones, tal como se puede comprobar con la lectura de libros como *Meditations on a Hobby Horse and other Essays on the Theory of Art* (1963), *The Heritage of Apeles: Studies in the Art of the Renaissance* (1976), o *Topics of our Time: Twentieth Century Issues in Learning and in Art* (1991).

Aunque el profesor Gombrich nunca se ocupó específicamente de la representación arquitectónica y urbana, a través de sus obras se puede reconstruir una serie de ideas que cabría definir como la teoría de Gombrich sobre la representación de la ciudad. Habida cuenta de la trascendencia de las ideas de Gombrich en el actual contexto artístico y cultural, me parece oportuno contribuir a las discusiones de

este Congreso sobre *Rilievo e Forma Urbana* con esta ponencia, en la que de forma ordenada y muy sucinta intentaré exponer las principales ideas de Gombrich sobre la representación, aplicadas en este caso a la representación de la forma urbana. Ilustraré en lo posible estas ideas con algunos ejemplos de representaciones de ciudades y formas urbanas en España y en la América española, en distintas épocas históricas.

MEDIOS Y FINES.

En sus primeros trabajos, siguiendo las ideas ya planteadas por sus maestros en Viena, Julius von Schlosser, Emanuel Loewy y Ernst Kris –a los que significativamente dedicará su libro *Art and Illusion*–, Gombrich definirá la representación como un “sustitutivo que hace las veces, sustituye, evoca o nos remite a otra realidad”.

Adaptada a nuestro caso, cabría afirmar que para Gombrich, una representación urbana sería toda imagen, esquema o dibujo que, por la información visual que facilita, nos remita, evoque, sugiera o sustituya a una ciudad o un conjunto urbano¹.

A partir de esta primera definición, podemos seguir avanzando en las ideas de Gombrich, el cual intenta explicar en *Art and Illusion* por qué a lo largo de la historia se han utilizado las más variadas técnicas y modalidades gráficas para la representación de la forma urbana. En este sentido, nuestro autor nos recuerda que para entender y analizar el valor y el significado de cada uno de estos modos de representación, es necesario estudiar “los fines, los requerimientos, o las funciones sociales o culturales que han debido cumplir cada una de estas imágenes”. Por ello, Gombrich suele afirmar que en la historia de la representación es legítimo utilizar la conocida máxima de los arquitectos funcionalistas de que “la forma siempre sigue a la función”.

Pongamos un ejemplo para explicar esta idea de Gombrich. Una representación de una ciudad con meros fines descriptivos, puede ser muy diferente de otra que tuviera fines militares. La primera admitiría una gran libertad en el uso de recursos, convenciones y elección del punto de vista; mientras que la segunda exigiría una mayor precisión en la identificación de algunos elementos relevantes, como pudieran ser la forma de la fortificación, la situación de las defensas, los elementos arquitectónicos que rodean las mura-

llas, los accidentes geográficos que inciden en el carácter defensivo, etc.

Un plano de 1590 de la Villa de Leucate, conservado en el Archivo General de Simancas, ilustra la idea antes expuesta (fig. 1). Podemos observar que, sin ajustarse a las convenciones gráficas habituales en la representación de la ciudad, algunos motivos –como la fortaleza, sus cuatro bastiones, la situación de la artillería– se dibujan con mayor detalle.

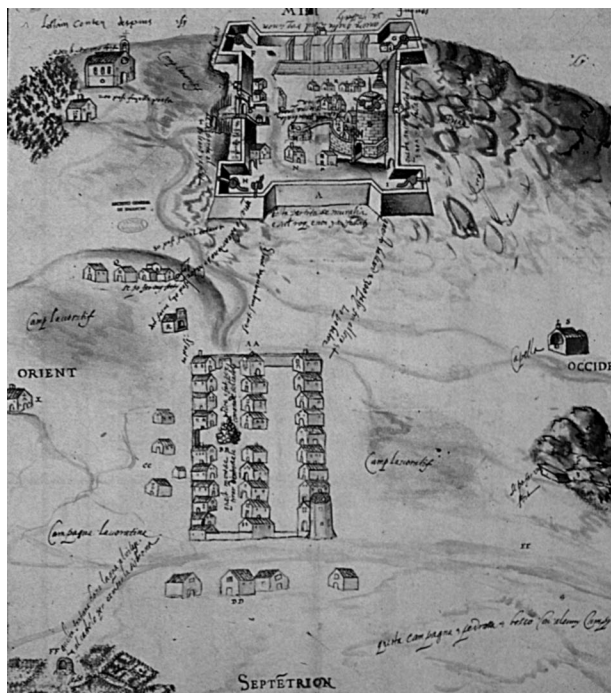


Fig. 1. Villa de Leucate (1590).

En términos generales, el profesor Gombrich señala que la función más básica y universal de toda representación urbana o de la ciudad es la *descripción*, la necesidad de “ofrecer una información por medio de la descripción de algunas de sus cualidades más relevantes o previamente seleccionadas”. Información visual que en muchos casos acompaña una información escrita mucho más precisa; siendo la imagen, en ocasiones, una simple evocación complementaria, más o menos acertada, de lo que se manifiesta por escrito en el texto.

En *Art and Illusion*, en el capítulo titulado “La verdad y el estereotipo”, Gombrich se refiere a las ilustraciones de ciudades medievales, para hacernos ver que la información que se esperaba que proporcionaran esas imágenes difería en mucho a la de épocas posteriores. No existe un criterio de parecido, de verdad figurativa; existe más bien un esquema gráfico, un estereotipo de dibujo de ciudad que –con la simple inclusión de una leyenda con el nombre de la ciudad en cuestión– se adapta a las distintas necesidades, y que puede servir indistintamente para ilustrar una noticia o un suceso acaecido en la ciudad de Mantua, Milán, Ferrara o Damasco.

EL QUÉ, EL CÓMO Y EL DÓNDE.

En alguna ocasión Gombrich se ha referido al *Qué* y al *Cómo*, para referirse a los requerimientos o preguntas básicas que el observador se hace ante cualquier imagen, en todo tiempo y en cualquier cultura. Es decir, algunas representaciones urbanas nos ofrecen información básica y elemental sobre lo *qué es* –una ciudad, una plaza, unas murallas–, sin mayores precisiones sobre su forma, sus relaciones o estructura interna. En otros casos exigimos a la imagen información sobre el *cómo es*; queremos recibir información sobre algunos aspectos concretos de esa ciudad.

La primera pregunta, el *qué*, se satisface en muchos casos con el esquema, la fórmula eficaz o el estereotipo que sirve para representar la ciudad. Por el contrario, la pregunta sobre el *cómo* puede llegar a exigir una mayor información sobre la realidad representada, haciendo inservible el estereotipo o esquema habitual; lo que exige modificar, adaptar, ajustar o incorporar nuevos rasgos a los esquemas conocidos, para ajustarlo a la ciudad que se intenta representar y a las funciones que se pretenden.

Un curioso plano del Puerto de Santa María, de 1603, conservado en el Archivo General de Simancas, nos sirve para ilustrar esta idea de Gombrich (fig. 2). En la parte superior se dispone el texto que nos explica lo que se recoge en el dibujo; se utilizan los más variados sistemas y técnicas de representación en un mismo dibujo. La mayoría de los edificios de la

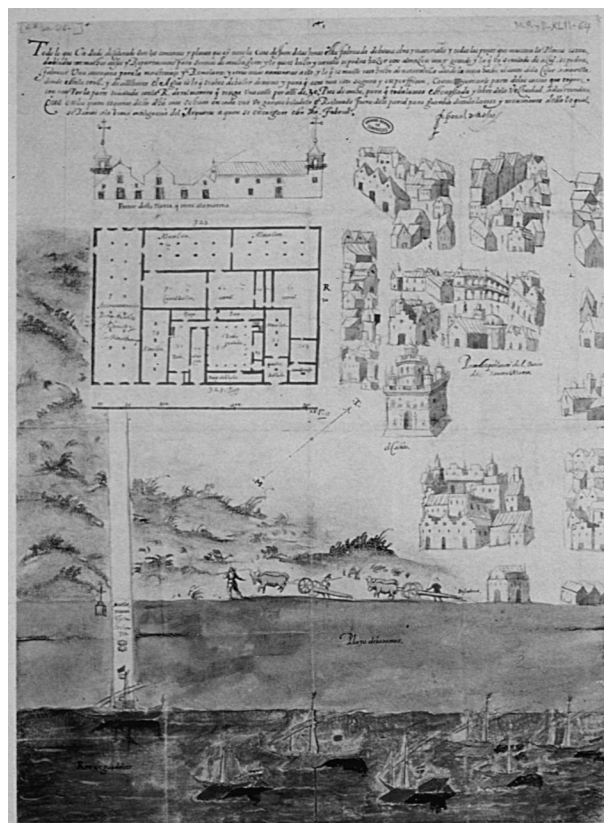


Fig. 2. Puerto de Santa María (1603).

ciudad se ajustan a la pregunta del *qué es* –unas viviendas, una torre, una iglesia–, mientras que hay un mayor interés por ofrecer una información precisa del principal edificio, de acuerdo con la pregunta sobre el *cómo es*, lo que llevará a utilizar la planta y el alzado ortogonal en su prerepresentación.

Es de notar que estos dos requerimientos coinciden con algunas de las preguntas básicas que planteamos en el acto perceptivo o cognoscitivo ante cualquier hecho o realidad, que cabría resumir en tres cuestiones: *qué es*, *cómo es*, y *dónde está*. Pienso que la representación de la ciudad se adaptó primero a las preguntas del *qué* y el *cómo*. Sólo en un segundo momento la representación comenzó a ajustarse al *dónde*, lo que viene a introducir en la representación la exigencia de lograr una relación de los objetos representados entre sí, y de estos con la posible situación del observador.

En principio estos dos requerimientos, el *qué* y el *cómo*, no indican necesariamente unos medios de representación urbana conceptuales o figurativos. De hecho, y como hemos visto en los ejemplos anteriores (figs. 1 y 2), en muchos momentos históricos, las representaciones de la ciudad ofrecen información basada en recursos y medios gráficos que responden tanto al *qué* como al *cómo*. El tipo de convención utilizado –sea ésta conceptual o figurativa– dependerá de las funciones que se exigen o que deben cumplir las distintas representaciones.

En Valladolid disponemos de un archivo de dibujos realmente fascinante. Se trata de la colección de dibujos de la Real Chancillería, tribunal mayor de justicia del antiguo reino de Castilla y León. Los dibujos tuvieron un fin muy preciso: eran dibujos que debían cumplir una determinada función pericial, como prueba de las partes en un juicio, aclarando y ofreciendo información adicional sobre edificios o formas urbanas en las que hubiera algún litigio.

Lo interesante de estos dibujos es que no siempre utilizan sistemas gráficos codificados según los sistemas de representación. La mayoría de ellos responden a la pregunta del *qué*, el *cómo*, y el *dónde*, y aunque ofrecen información selectiva, ésta fue lo suficientemente eficaz para cumplir su función, ya que sirvieron en su día como prueba pericial para dirimir el juicio.

Veamos un ejemplo. Se trata de un plano de 1510 de la plaza mayor de un pueblo de Castilla, Bonilla de la Sierra en Ávila. El pleito era sobre una edificación que impedía a los dueños de una vivienda ver con comodidad las corridas de toros y otros festejos de la plaza.

El dibujo nos ofrece información sobre *qué es* lo que observamos en la imagen –una vivienda, una iglesia, unas aperturas de calles, un rollo de justicia, los vallados que cierran las calles impidiendo las salidas de los toros–, sobre el *cómo es* esa forma urbana y las fachadas de las viviendas y la iglesia que definen sus límites, y sobre *dónde* se disponen o sitúan esas arquitecturas en el conjunto urbano (fig. 3).

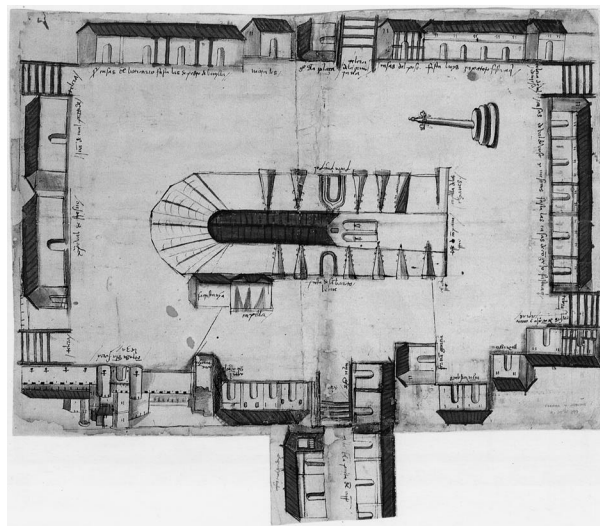


Fig. 3. Bonilla de la Sierra, Ávila (1510).

EL MAPA Y EL ESPEJO.

En otros pasajes de sus libros, Gombrich nos explica cómo los cambios en los fines o requerimientos de las imágenes y de las formas de representación, junto a la necesidad de lograr del dibujo una mayor y mejor información, condujo a una progresiva evolución y perfeccionamiento de los medios gráficos utilizados para alcanzar esos fines propuestos.

Se trataba de descubrir y desarrollar recursos o convenciones gráficas que permitieran transmitir información fidedigna tanto del *significado* de lo representado, como de su *forma*.

Gombrich ha acudido en alguna ocasión a lo que ha denominado como el paradigma del *espejo* y el *mapa*, para indicar los dos polos hacia los que ha evolucionado la representación en su intento por describir la ciudad o el conjunto urbano².

Lo que caracteriza al *mapa* –o al tipo de representaciones que se ajustan a este modelo– es la precisión y la fiabilidad del tipo de información que nos debe facilitar. Dado este fin, hacia él se orientan y ajustan todas las convenciones gráficas, que necesariamente deben tener un alto grado de abstracción y de codificación. El grado de fiabilidad de la información recibida dependerá siempre del grado de codificación y abstracción de esas convenciones. Información que puede ser no muy abundante, pero que siempre ha de ser fiel y eficaz para los fines o exigencias que se requieren del dibujo.

En las imágenes que se ajustan al *paradigma del espejo*, por el contrario, no se busca tanto la precisión en la información codificada, como la ilusión de realidad. El objetivo de la representación realista estará en el intento de igualar a la imagen reflejada en

el espejo, creando en el observador cierta ilusión de realidad.

Ya que en la mayor parte de los casos, lo normal en la representación urbana es la precisión en la información y no tanto el parecido o la ilusión de realidad, el dibujo empleado suele basarse en convencionalismos gráficos más bien abstractos, en los que se omite lo anecdótico, lo relativo, las apariencias mudables y la ambigüedad implícita en todo acto perceptivo de esa realidad. Se favorece, por el contrario, los recursos gráficos que permiten cierto rigor en la representación de los rasgos estructurales más acusados de la forma urbana: contorno de las formas, tamaño, posición relativa, distancia, orientación, clasificación de las distintas realidades, etc.

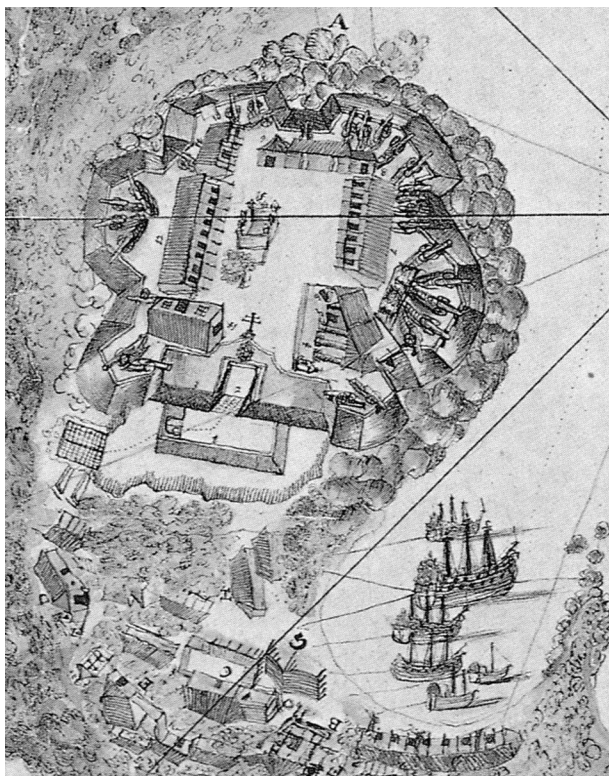


Fig. 4. Puerto de Acapulco, México.

No obstante, es necesario recordar, que junto a las representaciones urbanas tradicionales, basadas en el modelo del mapa, en la historia de la representación siempre encontramos dibujos figurativos, en los que se pretende que la imagen sobre el papel, o el modelo tridimensional, nos informe de las apariencias naturales y visuales de esa realidad urbana. Como es sabido, entre los convencionalismos más utilizados en este tipo de dibujos se encuentra la perspectiva, con la que se consigue una representación de la realidad en profundidad y escorzo, logrando una convincente sugestión del espacio en el que se sitúan las formas según su tamaño y posición, afectadas —cuando así se precisa— por las condiciones de luminosidad, textura y color.

Un par de dibujos de la ciudad de Acapulco, en México, nos sirve para ilustrar estas ideas, y para hacer-

nos ver que el *mapa* y el *espejo* no son más que los dos polos hacia los que evolucionaron las variadas formas de representación de la ciudad (fig. 4 y 5). La realidad es siempre más compleja.

El primero de ellos se acercaría al paradigma del mapa, ya que nos muestra el fuerte y la bahía vista desde arriba; sin embargo, observamos que utiliza recursos propios del dibujo realista, las formas tienen fugas, se aprecian los escorzos, y hay un intento de ofrecer información de las distintas texturas.

El segundo se ajusta a la perfección al paradigma del espejo, ya que el dibujante ha intentado ofrecer una información visual equivalente a la que él recibía de la ciudad de Acapulco desde el punto de vista elegido.

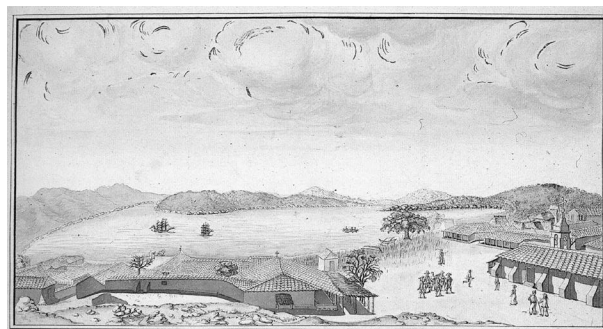


Fig. 5. Acapulco. Vista desde el Hospital.

UN PROCESO DARWINIANO.

La historia de la representación urbana está unida a la historia de la invención, descubrimiento, asimilación y adaptación de recursos e ingenios gráficos aplicados al dibujo de la ciudad.

Gombrich ha descrito este largo proceso como un *proceso evolutivo de carácter darwiniano*, en el que, al igual que sucede en la evolución de las especies, se produce la adaptación de los sistemas de representación a los nuevos fines, la mutación, la selección y pervivencia de los mejores recursos, y el abandono de aquellos otros que, aunque utilizados en otros momentos, fueron considerados ineficaces para cumplir los nuevos requerimientos.

Este proceso evolutivo y darwiniano, de búsqueda de medios de representación, es muy difícil de seguir en la historia de la pintura, ya que intervienen otros factores, como pueden ser el gusto, ciertas cualidades estéticas o las múltiples funciones —rituales, religiosas, etc.— que deben satisfacer las imágenes.

Sin embargo, en el caso de la representación de la ciudad, este proceso presenta un esquema evolutivo lógico y racional, similar al que encontramos en la historia de la ciencia y de la tecnología, y en la historia de la representación al servicio de estas ciencias —pensemos, por ejemplo, en el dibujo anatómico, o en el dibujo de ingeniería—.

Cabría afirmar, por tanto, que la historia de la representación urbana y de la ciudad, es un buen

ejemplo de este modelo evolutivo que Gombrich ha expuesto en sus distintos escritos. Quisiera recordar algunos ejemplos, ideas y referencias que se pueden deducir de estas reflexiones de Gombrich.

Podemos recordar, por ejemplo, las primeras representaciones urbanas en los Países Bajos, estudiadas por Svetlana Alpers en su *Art of Describing: Dutch Art in the 17th Century* (1983)³, y su evolución continua con el fin de ofrecer mayor información en su intento de describir esas ciudades. Un proceso evolutivo que va desde las vistas urbanas realizadas desde el punto de vista del observador, a aquellas en las que se comienza a elevar la línea de horizonte, hasta que la ciudad aparece vista desde arriba, dando lugar al plano urbano.

Resulta de igual interés, el análisis de los procesos continuos de mejora y refinamiento de las convenciones o recursos gráficos, como puede ser, por ejemplo, las curvas de nivel para representar la orografía del territorio, esquema o recurso que se codifica y difunde ya entrado el siglo XIX, y que tiene su origen en el dibujo de los fondos marinos en la entrada de los puertos.

Un ejemplo aún por estudiar de forma sistemática, es la representación de las ciudades en la América española a partir de su descubrimiento y colonización en el siglo XVI y su evolución, perfeccionamiento y sistematización progresivos. Muchos de ellos fueron realizados por personas no expertas en dibujo y en la cartografía, por lo que se emplearon todo tipo de códigos y recursos gráficos, sin mayor sistematización. Sin embargo, aunque imprecisos, debemos de reconocer que cumplieron con los requisitos o funciones para las que fueron realizados: describir un emplazamiento, fundar una ciudad, dividir y repartir las parcelas de las nuevas ciudades, etcétera.

A través de esos dibujos nos encontramos gran variedad de ejemplos de convenciones y recursos; algunos responden a esas cuestiones que Gombrich definía con las preguntas sobre el *qué* y el *cómo*, o a partir del paradigma del *mapa* y el *espejo*, y mediante ese proceso de evolución de cariz darwiniano.

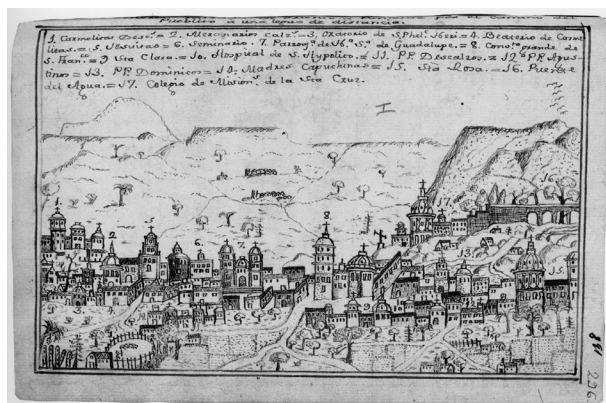


Fig. 6. Vista de la ciudad de Querétaro.

Veamos dos ejemplos. El primero de ellos representa la forma urbana de la ciudad de Querétaro en

México, y fue realizado por un fraile franciscano (fig. 6); no es extraño que su atención se centre en las siluetas de las iglesias y conventos de la ciudad, ya que el dibujo tenía una finalidad eclesiástica bien precisa, que cumple a la perfección. Lo que resulta realmente sorprendente que este dibujo tenga un gran parecido a los realizados en Europa siglos antes, con anterioridad al desarrollo de la cartografía urbana, lo que nos indica que hay unas pautas o constantes en la forma intuitiva de representar la forma urbana y la ciudad.

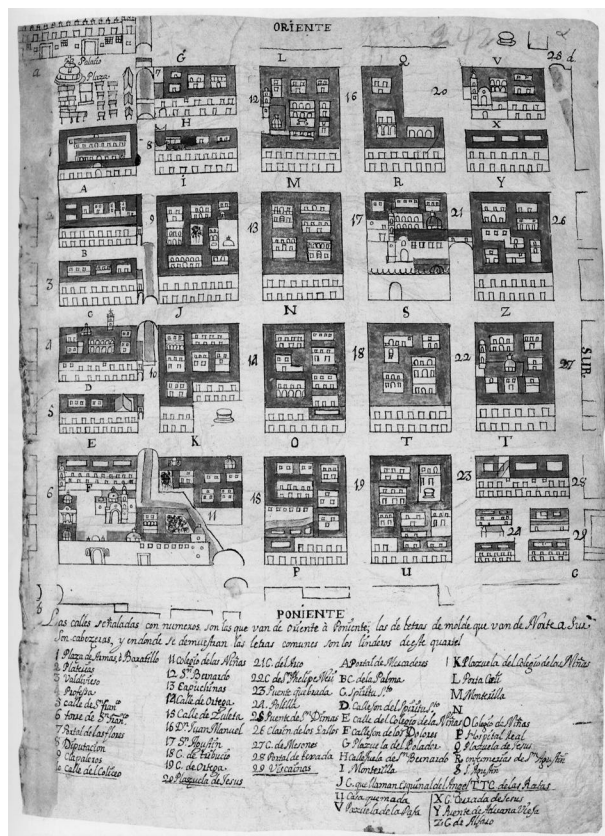


Fig. 7. Vista de la ciudad de México.

El segundo dibujo pertenecería a un estadio posterior en las técnicas y habilidades para representar la forma urbana, aunque aún no hemos llegado a la abstracción de los planos urbanos propiamente dichos. Se trata de una vista de un barrio de la ciudad de México (fig. 7); en ella se aprecian perfectamente la distribución de las manzanas, la presencia de un canal de agua, el ancho de las calles, etc. Es cierto que nos ofrece una información bastante precisa de ese barrio; y que si fuera el caso, cumpliría su función de orientar entre esas calles a un visitante ocasional. Con todo, el dibujante todavía se deja llevar por el aspecto figurativo de las viviendas, y quiere ofrecernos información de sus alzados.

UN SISTEMA ABIERTO.

De todas estas ideas y sugerencias del profesor Gombrich, podemos extraer una última reflexión. En la

representación de la forma urbana y de la ciudad no es suficiente un único sistema de representación. Es más, se debe proponer siempre un sistema abierto, continuamente adaptado a las cambiantes necesidades y fines de cada momento.

El arte de describir la forma urbana —por utilizar la célebre expresión de Svetlana Alpers— precisa de todo tipo de códigos, unos abstractos y codificados, como los recursos planimétricos, en sistema acotado, para representar la planta de la ciudad y para mostrar en ella todo tipo de información —calles, espacios públicos, canalización de instalaciones, luminarias, arbolado, mobiliario urbano, etc.—, pero también figurativos, pues los planos y mapas no agotan toda la información que podemos requerir sobre esas ciudades. Lo prioritario siempre es la función o los requerimientos que se exigen a la representación, y a ellos se debe supeditar en todo momento los sistemas o códigos empleados.

Creo que la historia reciente de los sistemas gráficos al servicio de la representación de la forma urbana, nos ofrece buenos ejemplos de esa necesidad de emplear todo tipo de recursos y convenciones, y de mantener una actitud abierta y flexible en su utilización.

Entre los muchos ejemplos que cabría citar, quisiera recordar los sistemas de representación utilizados por el arquitecto Gordon Cullen en sus intentos para describir lo que él denominaba como “el paisaje urbano”, es decir, la realidad urbana tal como la percibe el usuario de la ciudad. Son conocidas sus secuencias de dibujos, en los que nos muestra los puntos de vista de mayor significación de esos recorridos o entornos urbanos; así como sus magníficas narraciones gráficas que logran hacernos ver algunas cualidades de los futuros recintos urbanos.

Asimismo, en nuestros días los nuevos métodos de representación informáticos, como la fotogrametría, la rectificación fotográfica, los sistemas informatizados de archivo y documentación del patrimonio, ofrecen nuevas posibilidades para la representación de la forma urbana. De hecho, en el Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica, en su laboratorio de fotogrametría, venimos desarrollando una línea de investigación que se encamina a documentar gráficamente, y con la mayor profundidad posible, los edificios y entornos urbanos objeto de nuestro estudio, utilizando para ello gran variedad de técnicas, sistemas de representación y recursos gráficos y visuales.

En cualquier caso, me parece necesario advertir que la abundancia de posibilidades que nos ofrece la fotografía, los medios informáticos y la fotogrametría, pueden llevarnos a un trabajo innecesario y redundante.

El “menos es más” que decía Mies van der Rohe, es también una máxima oportuna para el tema que nos ocupa. Ante todo, es preciso recordar que es necesario ajustar los medios a los fines, las formas de

representación a los fines o requerimientos que se precisan.

No quisiera acabar sin mostrar un dibujo magnífico de una Alcacería o mercado levantado en la Manila española del siglo XVIII (fig. 8). Se puede apreciar que el edificio conforma una pequeña plaza porticada. Con gran economía de medios, y haciendo uso de todos los sistemas de representación y de códigos de color, resume en una única imagen todo el sistema de distribución, uso y construcción del edificio. Además, es un dibujo urbano de gran belleza; y no debemos olvidar que las cualidades estéticas siempre han tenido su lugar en la historia de la representación de la forma urbana.

Para concluir, considero que las reflexiones del profesor Gombrich sobre la representación, siguen siendo oportunas para el momento actual, en el que se están produciendo cambios tan profundos en los sistemas de representación de la forma urbana, debido a los nuevos sistemas informáticos y a los intentos de normativa y codificación al servicio de nuevos fines.

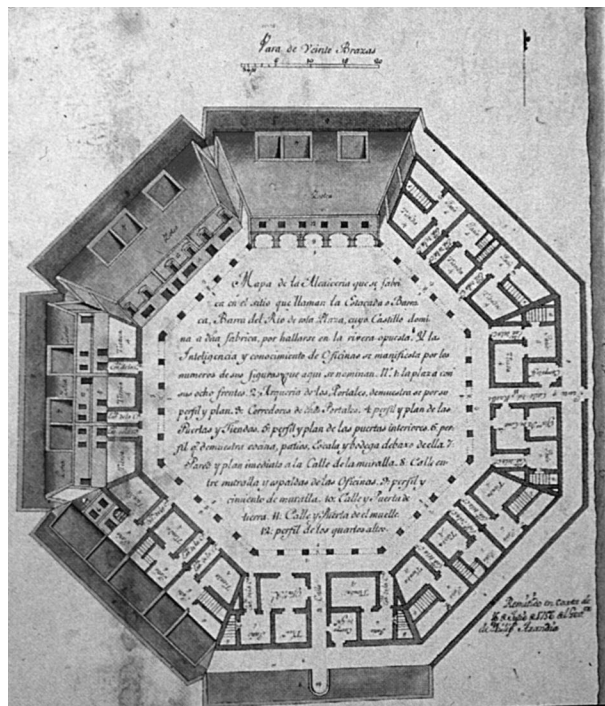


Fig. 8. Plano del mercado de Manila.

¹ Una aplicación de las ideas de Gombrich a la representación en arquitectura en: MONTES, Carlos, *Representación y análisis formal*, Universidad de Valladolid, Valladolid 1992.

² GOMBRICH, E.H., “Mirror and Map: Theories of Pictorial Representation”, en *The Image and the Eye*, Oxford 1982. También, “Illusion and Art”, en GREGORY, R.L., GOMBRICH, E.H. (eds.), *Illusion in Nature and Art*, Londres 1973.

³ Véase la reseña de Gombrich: “Mapping and Painting in the Netherlands in the Seventeenth Century”, en *Reflections on the History of Art. Views and Reviews*, Phaidon Press, Oxford 1987.